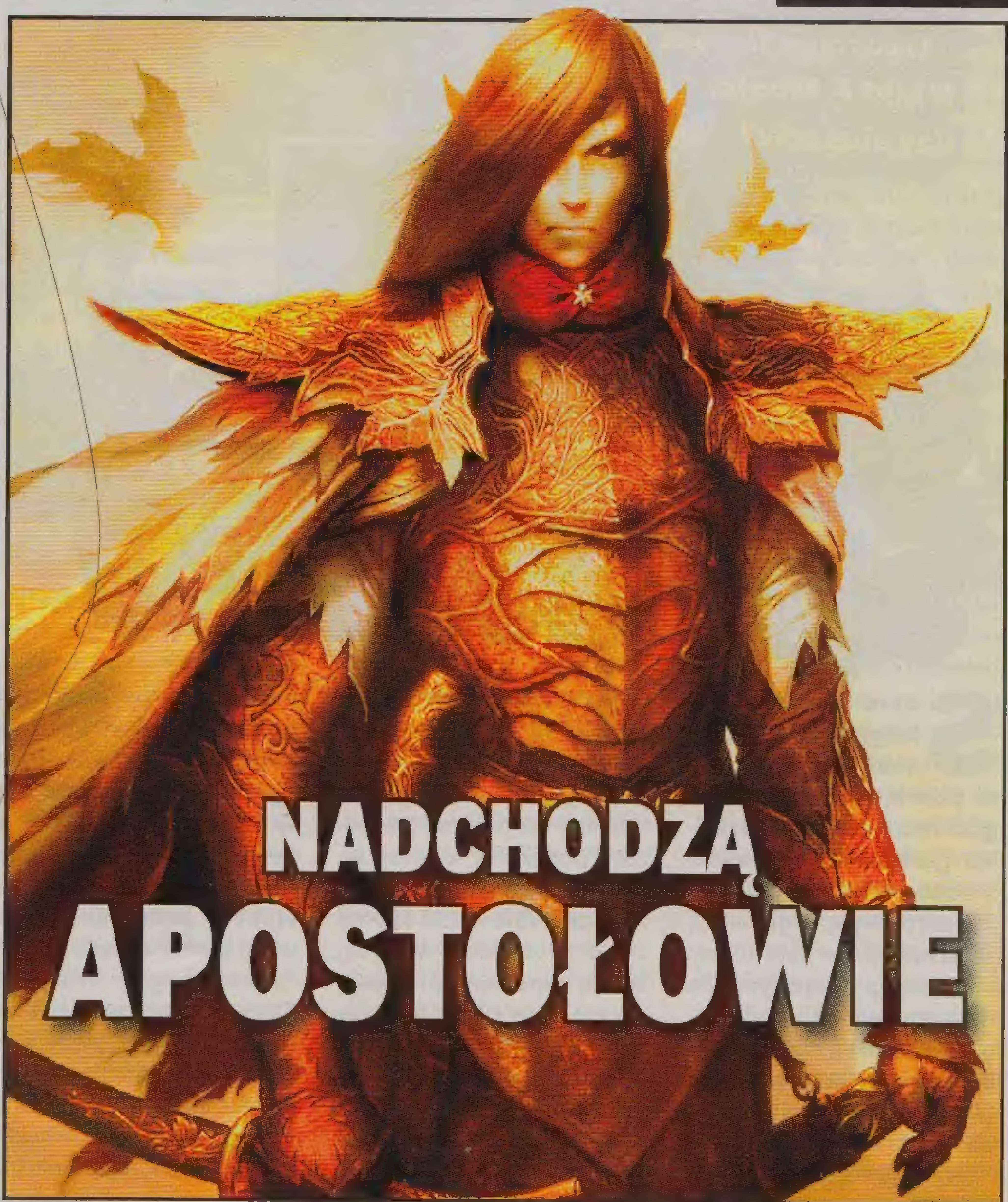
CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #25

Seria Disciples – niedoceniony klasyk fantasy.



Pierwsza część serii Disciples to bardzo udana i do dziś mocno grywalna turówka fantasy. Do dziś pozostająca także w cieniu innej znanej gry tego typu – trzeciego Heroes of Might & Magic. Czy słusznie?

Święte ziemie apostołów

Seria Heroes of Might & Magic na stałe zapisała się w pamięci graczy jako główna przedstawicielka gatunku turowych strategii fantasy. Wielu nie przekonują argumenty, że przecież nie były to ani pierwsze gry tego typu (za taką uznaje się King's Bounty z 1990 roku), ani ostatnie. Bez wątpienia największa w tym zasługa jej trzeciej odsłony, w którą do dziś zagrywają się tysiące. Kiedy dostaliśmy HoM&M III (początek 1999 r.), w należącym do kanadyjskiego koncernu Strategy First studiu Saint-Jérôme dokonywano ostatnich poprawek w innej turówce spod znaku magii i miecza – Disciples: Sacred Lands. I chociaż mającej swoją światową premierę we wrześniu 1999 r. grze nie udało się przyćmić... Ale nie uprzedzajmy faktów.

Zanim programiści ze Strategy First przystąpili do konstruowania kodu, **grupa producentów, projektantów i artystów z Dannym Bélangerem na czele stworzyła i wypełniła życiem magiczny świat Nevendaaru.** Kraina ta stanowi pole nieustającej walki konkurujących ze sobą czterech bogów: Wielkiego Ojca, Bethrezena, Wotana i Mortis. Czasy, kiedy ścierali się oni wyłącznie między sobą, dawno minęły – teraz czynią to za pośrednictwem swoich wyznawców.


Wieśniacy chyba wypili za dużo herbatki z prądem.


Na skraju lasu często spotkać można diabła.

Podwładnymi Wielkiego Ojca są ludzie zrzeszeni w Imperium. Żyli oni w spokoju, czcząc swojego boga, do czasu gdy starszyzna przepowiedziała straszliwy kataklizm: otwarcie w samym sercu kraju piekielnej szczeliny, z której na powierzchnię wylegną najstraszliwsze monstra. Spełniła się ona dużo szybciej, niż oczekiwano. W wyniku nagłego ataku piekielnych istot **Imperium ogarnął chaos, a władzę w podzielonych regionach przejmowali żądni zaszczytów i bogactw watażkowie**, którzy byli zbyt słabi, by samodzielnie skutecznie przeciwstawić się siłom ciemności. W kampanii Imperium wcielasz się w jednego z ostatnich wiernych Wielkiemu Ojcu rycerzy i, zbierając pozostałości ludzkiej armii, starasz się zjednoczyć rozbite państwo w heroicznej walce przeciwko podległym Bethrezenowi Piekielnym Legionom.

To właśnie one, stanowiące drugą z grywalnych nacji, wydobyły się ze wspomnianej szczeliny. Historia ich boga pokazuje, że **świat Disciples nie jest czarno-biały, znacznie więcej w nim szarości.** Demoniczny przywódca Legionów przed tysiącami lat był jednym z najwierniejszych aniołów Wielkiego Ojca. Ku chwale swojego mistrza Bethrezen stworzył wspaniałą krainę, której mieszkańcy nie znali kłamstwa, przemocy ani występku. Pozostali aniołowie zazdrościli mu tego dzieła oraz zaufania i miłości, którymi darzył go bóg ludzi, dlatego wśród mieszkańców cudownego świata zasiali choroby i nienawiść. Gdy Bethrezen sprowadził Wielkiego Ojca, aby pokazać mu, czego dokonał, zastali krainę pochłoniętą w wojnie i zniszczeniu. Rozwścieczony bóg wtrącił Bethrezena do podziemnego więzienia, skąd wraz ze swoimi wyznawcami – dawnymi mieszkańcami jego ideału, którzy z czasem przybrali diabelskie kształty – udało mu się wreszcie wydostać. Dla Piekielnych Legionów cel jest tylko jeden – zniszczyć Imperium oraz każdego, kto spróbuje im w tym przeszkodzić.

Bardzo podobna sytuacja dotyczy dwóch pozostałych ras – Górskich Klanów i Nieumarłych Hord. Bóg krasnoludów Wotan i jego podwładni żyli w pokoju z sąsiadującym z nimi Imperium oraz plemieniem Alkmaarów. Nad tymi ostatnimi czuwała bogini życia Mortis wraz z mężem Galleanem. Pewnego dnia pokłócił się on z Wotanem o to, w czyim władaniu powinny być północne rubieże Nevendaaru. Bezlitosny bóg krasnoludów zabił go, a ciało rzucił w płomienie słońca. Zrozpaczona Mortis skoczyła w ogień za swym ukochanym. Gniew okaleczonej i cierpiącej bogini znalazł

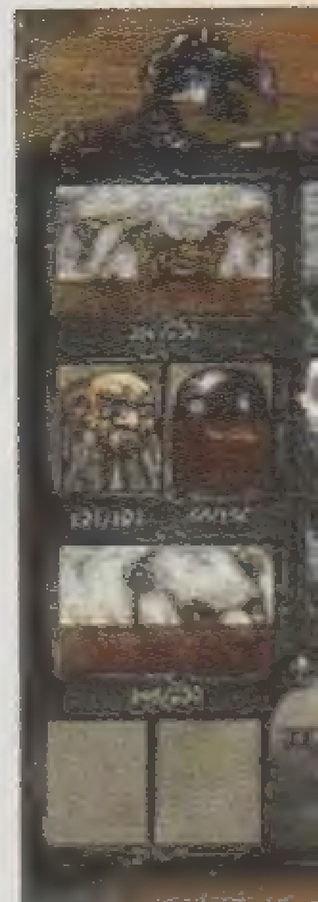
Kto to zrobił?



Obie odsłony Disciples oraz dodatki do dwójki powstały w studiach należących do Strategy First. **Kanadyjska firma założona została w 1990 roku w Montrealu.** Przez lata zasłynęła kilkoma bardzo udanymi seriami gier, wśród których oprócz Disciples znajdują się dwie części strategii taktycznej Jagged Alliance, pierwsze Galactic Civilizations czy mniej znany w Polsce cykl kosmicznych turówek Space Empires. **W 2004 roku Strategy First ogłosiło bankructwo i wystąpiło o ochronę sądową przed wierzycielami i komornikiem.** Rok później firma weszła w skład Silverstar Holding i chociaż nowy właściciel nie spłacił całości zadłużenia (przez co Strategy First utraciło prawa m.in. do serii Galactic Civilizations), to zainwestowane przez niego pieniądze pozwoliły na stworzenie nowych gier, takich jak Supreme Ruler 2010, Space Empires V, Alien Shooter: Vengeance oraz trzecich (wciąż pozostających w produkcji) odsłon najbardziej przebojowych tytułów firmy: Disciples i Jagged Alliance.

wyraz w śmiertelnych plagach zesłanych na Alkmaarów. Ich dusze nie mogły zaznać spokoju – ciała zabitych powstały z grobów i jako Nieumarłe Hordy ruszyły przeciwko krasnoludom. Od Ragnaroku – Dnia Zagłady – może niziołków uratować wyłącznie skompletowanie zbioru magicznych runów, podczas gdy **jedynym pragnieniem Mortis jest kąpanie swego umęczonego ciała we krwi Górskich Klanów.** Historii stworzonej na potrzeby Disciples: Sacred Lands nie powstydziliby się najlepsi autorzy powieści fantasy.

Na początku rozgrywki – już po zdecydowaniu, którą z ras chcesz poprowadzić do zwycięstwa – wybierasz imię, portret oraz, co najważniejsze, jedną z trzech specjalności dla swojej postaci. **Możesz zostać komesem, magiem lub mistrzem gildii.** Ten pierwszy to doświadczony żołnierz, a dowodzone przez niego oddziały odzyskują dziennie 15% punktów zdrowia – nie może on natomiast nauczyć się zaklęć powyżej czwartego poziomu. Magowie każdy czar podczas tury mogą rzucić dwukrotnie, ale ich jednostki zdrowie zregenerują wyłącznie w miastach. Ostatnia z profesji sprawia, że podległe ci jednostki złodziei potrafią robić dużo więcej niż tylko inwigilować wrogie oddziały – koniec końców specjalność ta jest jednak najmniej przydatna i dużo lepiej wybrać którąś z dwóch pierwszych.



Każdą misję (zarówno w kampanii, jak i w skir-


Nasze mury może i nie należą do wysokich, ale za to są niebieskie.

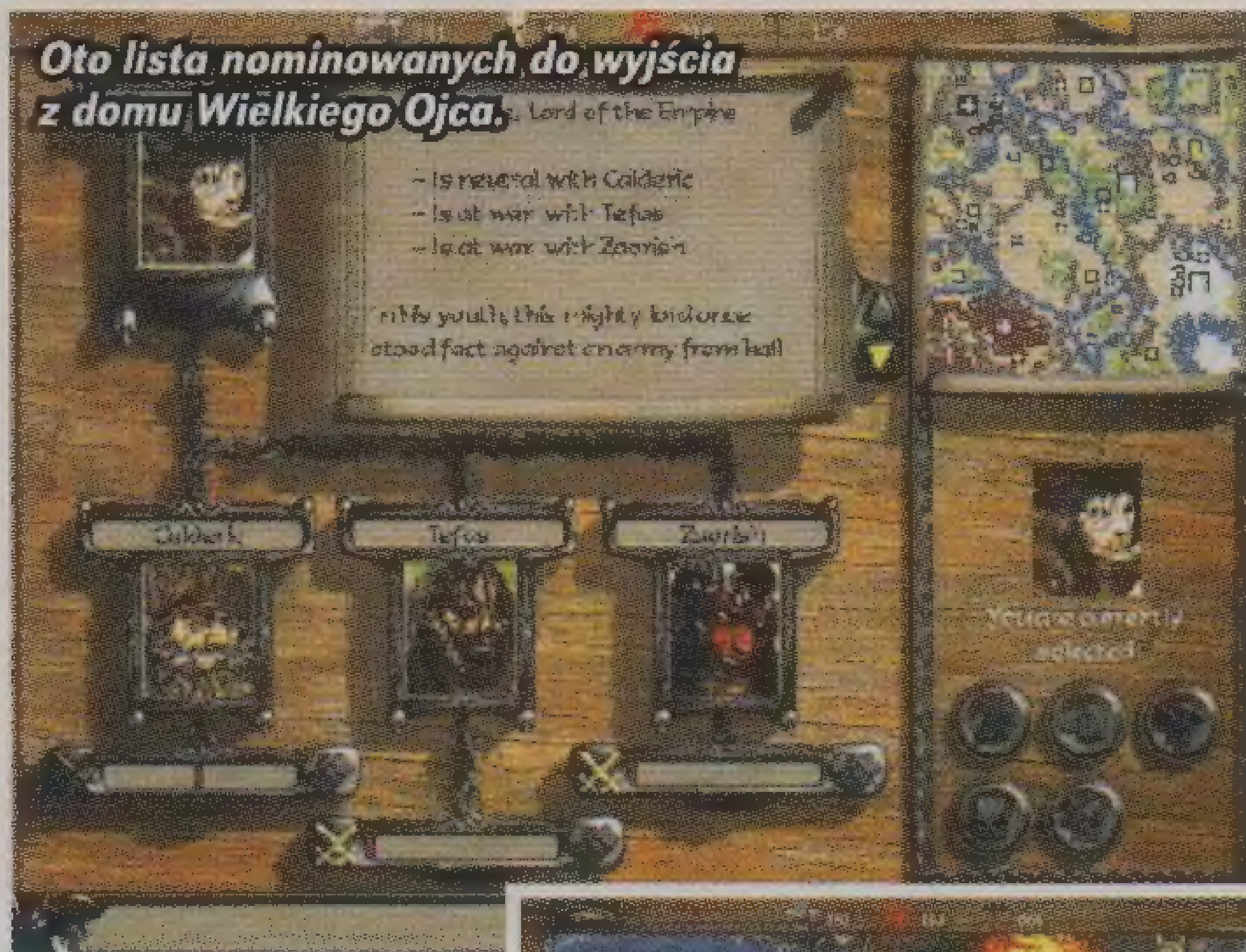

Podręczny smok zawsze ogrzeje cię zimą.


Naprawdę się nie nauczą – dajcie spokój z prądem w herbacie!

mishu) rozpoczynasz, posiadając jednego bohatera oraz stolicę (przed wrogami chroni ją specjalny strażnik-obrońca o wielkiej sile). Warto zaznaczyć, że to jedyne miasto w grze, w którym stawiasz dodatkowe budynki (m.in. koszary umożliwiające trenowanie oraz ulepszanie jednostek czy też świątynię, bez której nie da się wskrzeszać zabitych w walce podwładnych) oraz opracowujesz czary (po zbudowaniu wieży magów). W pozostałych siedzibach (które zdobędziesz podczas starć) możesz wyłącznie rozbudowywać mury obronne. Ich stan wpływa na wytrzymałość obrońców podczas oblężenia. Zarówno w stolicy, jak i w pozostałych miastach możesz rekrutować oraz leczyć jednostki.

Po świecie gry, podobnie jak w Heroes of Might & Magic, przemieszczasz postaci bohaterów. Jest ich pięć rodzajów: żołnierz, mag, nekromanta, różdżkarz oraz złodziej. Różnią się one umiejętnościami bojowymi (np. rycerz walczy wręcz, mag na odległość, w dodatku może razić kilku przeciwników jednocześnie), poziomem energii oraz punktami ruchu. **W każdej z ras jeden z bohaterów (np. Rycerz Śmierci w Nieumarłych Hordach) dosiada skrzydlatego rumaka lub też sam posiada skrzydła, dzięki czemu nie traci dodatkowych punktów ruchu, przemieszczając się nad wodą.** Bohaterowie mogą zbierać przedmioty: artefakty, sztandary, kosztowności, a także wszelkiego rodzaju zwoje magiczne oraz mikstury (wskrzeszające, regenerujące życie lub takie, które wypite przed bitwą dodają premię do ataku lub obrony). Podczas walk zdobywają oni doświadczenie. To ważne, aby skupić się nad rozwojem jednego herosa, ponieważ po ukończeniu etapu kampanii możliwe jest wyeksportowanie go (wraz z trzema przedmiotami) do kolejnej misji.

Każdemu bohaterowi towarzyszy drużyna najętych jednostek, które wykorzystujesz podczas starć. **System walki to jedna z cech charakterystycznych serii Disciples.** Toczą się one systemem turowym w niedużych lokacjach, po których postacie nie mogą się poruszać – stoją tylko w dwóch szeregach. O ustawieniu swoich oddziałów decydujesz sam. W pierwszej linii najlepiej mieć walczących wręcz rycerzy i konnych, czyli tych, którzy swoim orężem rażą wyłącznie w zwarciu. W drugiej linii powinny znaleźć się jednostki mogące atakować na odległość, jak łucznicy i magowie, oraz posiadający moce uzdrawiające akolici.


Oto lista nominowanych do wyjścia z domu Wielkiego Ojca.


Karząca ręka sprawiedliwości we własnej... osobie?

Wyjątkiem są smoki, które zajmują miejsce w obu liniach (ze względu na rozmiar) – ich oddech razi wszystkich członków przeciwnej drużyny, zaś zwiększony pancerz chroni przed atakami. Podobnie jak bohaterowie, tak i członkowie drużyn zdobywają doświadczenie – kiedy awansują na kolejne poziomy, zwiększa się ich liczba punktów życia, wytrzymałość na ciosy oraz siła ataku. **Jednostki każdej z ras różnią się wyglądem i umiejętnościami.** W rezultacie taktyka walki np. Górskimi Klanami różni się od tej stosowanej podczas gry Nieumarłymi Hordami – znacznie uatrakcyjnia to rozgrywkę.

Wyjątkową klasą są różdżkarze (chociaż tylko w Górskich Klanach jest to mężczyzna – w pozostałych przypadkach to różdżkarki). Może im towarzyszyć zaledwie jeden pomocnik, co w starciu z innymi bohaterami od razu stawia ich na straconej pozycji. Z drugiej strony różdżkarze to jedyne postacie mogące transformować teren. **Obszary wokół twojej stolicy i innych miast automatycznie przekształcane są np. w zielony las (Imperium) lub spaloną ziemię (Nieumarłe Hordy)** – w ten sposób w grze zaznaczane są posiadane przez ciebie terytoria. Wszystkie znajdujące się w zajętej strefie surowce (złoto z kopalni oraz cztery rodzaje kryształów many) trafiają do twojego skarbca. Różdżkarz może łatwo i szybko przejąć nawet najodleglejsze złoże, stawiając obok niego magiczny kijek.

Do Polski pierwsza część Disciples trafiła z prawie dwuletnim opóźnieniem: w sierpniu 2001 roku. Jej wydawcą została znana głównie z dystrybucji tanich gier w kioskach nieistniejąca już firma Lemon Interactive. Produkcja Apostołowie: Święte ziemie (takim tytułem opatrzono polską edycję) została bardzo profesjonalnie zlokalizowana, dołączono do niej także obszerny poradnik. W pełnej wersji znalazła się ona również na płycie z Clicka 5/02.

Jak bumerang powraca pytanie: dlaczego Disciples pozostało w cieniu trzecich „Hirołsów"? Z perspektywy lat można stwierdzić, że przesądziły o tym szczegóły, w tym **brak multiplayerowego trybu hot-seat, pozwalającego kilku graczom na zabawę przy jednym komputerze.** Mimo to produkcja zyskała na tyle liczne grono fanów, że Strategy First zdecydowało się na kontynuowanie opowieści o Nevendaarze.

Po trzech latach od premiery Sacred Lands na rynku pojawiła się druga część osadzonej w magicznym Nevendaarze Disciples. Czwórka bezlitosnych bogów wciąż nie przestaje walczyć o władzę, a do akcji wkraczają elfy!

Prorocy, Strażnicy, Słudzy i Buntownicy

Na początek należy wyjaśnić dwie kwestie tłumaczeniowe. W polskiej wersji Disciples II: Mroczne Proroctwo **CD Projekt inaczej przełożył nazwy dwóch z czterech występujących w grze frakcji.** I tak zamiast Piekielnych Legionów i Nieumarłych Hord mamy Legiony Potępionych i Hordy Nieumarłych. Wielki Ojciec, bóg Imperium, przemianowany został natomiast na Wszechojca. To wszystko szczegóły, ale dość istotne podczas dalszej lektury.

Od wydarzeń z pierwszej części Disciples w Nevendaarze upłynęło dziesięć lat. Zjednoczonym na nowo Imperium władał w tym czasie wspaniały cesarz, który pogrążył się jednak w depresji po stracie ukochanej żony i jedynego syna, swojego następcy. Po kilku latach spokoju kraj ludzi ponownie się rozpada. Na szczęście pojawiają się nowi bohaterowie gotowi walczyć w imię Wszechojca. Wcale nie lepiej dzieje się w krainie sprzymierzonych z ludźmi Górskich Klanów. Wojownicy powracający z zakończonych powodzeniem poszukiwań magicznych runów zastają swych braci krasnoludów zdziesiątkowanych przez Hordy Nie-

Disciples II DS





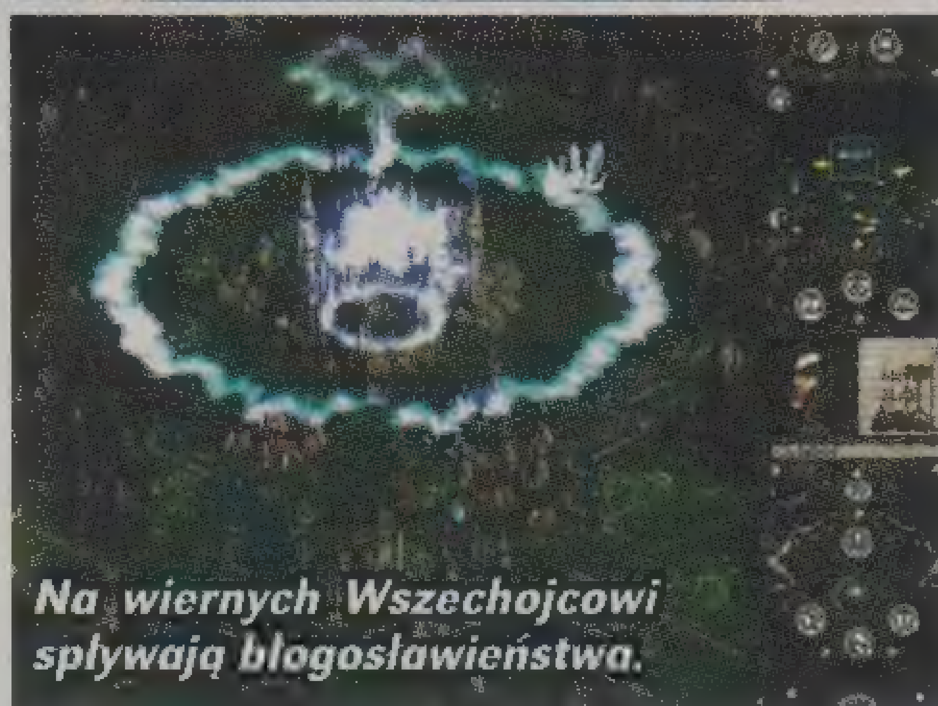


Coraz więcej PeCetowych przebojów (wśród nich takie hity, jak przygodówka Syberia) podlega konwersji na niezwykle popularną (zwłaszcza w Japonii i Stanach Zjednoczonych) przenośną konsolę Nintendo Dual Screen. Nie inaczej będzie również z Disciples II. **Wersja na handhelda pozostanie strategią turową i oferować ma cztery kampanie dla jednego gracza.** Najprawdopodobniej na jednym z ekranów wyświetlane będą wszystkie statystyki i okna z tekstami dialogów, podczas gdy na drugim zobaczysz świat Nevendaar. Wśród cech gry twórcy wymieniają m.in. 200 indywidualnie animowanych postaci oraz 100 widowiskowych efektów rzucanych czarów. **Nie zabraknie także multiplayera w formie trybu hot-seat**, w którym na jednej konsolce będzie mogło konkurować do czterech graczy.
Konwersją Disciples II na DS zajmuje się studio Glyphic Entertainment, któremu Strategy First powierzyło również inną swoją znaną grę – Jagged Alliance 2. Obie pojawią się w sklepach w listopadzie 2008.

umarłych, a w dodatku skłóconych i słabych jak nigdy. Sytuację poprawić może tylko odnalezienie żyjących w odosobnieniu zaginionych plemion i odnowienie więzi z Wotanem. Wyznawcy Bethrezena z Legionów Potępionych również znajdują się w trudnej sytuacji. Niewiele brakowało, aby udało im się ostatecznie opuścić swoje podziemne więzienie, ale wojska Imperium – przy sporym wsparciu krasnoludów – powstrzymały ich i zamknęły we wnętrzu potężnej góry. **Jedyną zwyciężczynią w boskim konflikcie wydaje się Mortis.** Jej Hordy Nieumarłych nie tylko zemściły się na Górskich Klanach, ale natrafiły także na trop boskiej krwi – przy jej użyciu bogini będzie mogła przywrócić do życia swego męża, Galleana.

Sporą zmianą, widoczną już przy pierwszym uruchomieniu wydanego w 2002 roku Mrocznego Proroctwa, jest dużo lepsza oprawa graficz-


Efekt „ziejącej czachy" powala nawet orki.


Na wiernych Wszechojcowi spływają błogosławieństwa.

W zawiłości fabuły pierwowzoru wprowadzały gracza wyłącznie krótkie, odczytywane przez lektora wstępy przed rozpoczęciem każdego scenariusza. W efekcie ciekawie zarysowana na początku gry opowieść z każdym kolejnym etapem była mniej spójna i pojawiały się w niej liczne niedomówienia. Głębi fabule nadały w Mrocznym Proroctwie przerywniki z dialogami podczas samej misji. Na planszach pojawiają się wtedy postacie niezależne, których rozmowy wprowadzają cię w tajniki fabuły. Wykorzystując to rozwiązanie, wprowadzono również liczne minifabuły i zadania poboczne. Dla przykładu: gdy zdobędziesz miasto, jego mieszkańcy dziękują ci za wyzwolenie spod jarzma innej frakcji i proszą o oczyszczenie okolicy z prześladujących ich wrogich oddziałów. Dodatkowo w Disciples II wprowadzono mające wpływ na przebieg rozgrywki niegrywalne rasy neutralne, w tym m.in. Barbarzyńców i Zielonoskórych. Ich grupy nie są już tylko rozstawione w zaplanowanych przez twórców miejscach mapy, ale samodzielnie się po niej poruszają i wybierają cele ataku. Zarówno przedstawiciele tych nacji, jak i inne jednostki sterowane przez komputer wykorzystują mocno zmodyfikowane algorytmy sztucz-

na, dzięki której twórcy wyraźniej niż w jedynce nakreślili atmosferę gry. W ten sposób odróżnili oni swoją produkcję od wydanej w tym samym roku czwartej części Heroes of Might & Magic. To właśnie ów **mroczny klimat i o wiele lepsza grafika** (bardziej szczegółowe dwuwymiarowe plansze ukazane w rzucie izometrycznym oraz trójwymiarowe modele postaci) były elementami, które w połączeniu z rozczarowaniem czwartymi „Hirołsami" **przesądziły o sporym zainteresowaniu sequelem Disciples.**

Podstawowe zasady rozgrywki pozostały niezmienione. Mroczne Proroctwo to nadal turowa strategia fantasy, w której po planszach przemieszczasz bohaterów. W zasadzie identyczne jest zarządzanie stolicą oraz innymi miastami (nadal rozbudowywać możesz wyłącznie ich mury obronne). Dostępne w stolicy budynki, po postawieniu których na wyższe poziomy awansować mogą członkowie drużyny twojego herosa, także się nie zmieniły. Również zasób pomocników do wynajęcia pozostał taki sam.

Disciples II nie wprowadza do serii żadnych rewolucji, a jedynie ulepsza rozwiązania znane z pierwszej odsłony. Widać to chociażby w sposobie prowadzenia kampanii.



Ale czy te buty pasują mi do hełmu?



Oto scenografia nowego sezonu „Plebanii”.

nej inteligencji. Dzięki nim **walka z AI w Disciples II stanowi znacznie większe i bardziej absorbujące wyzwanie niż w części pierwszej.**

Najwięcej ulepszeń wprowadzono w systemie walki. Bitwy nadal toczone są w różnorodnych lokacjach, zaś liczba członków jednej drużyny nie przekracza sześciu. **Interfejs prezentujący portrety postaci oraz dostępne graczowi opcje został zaprojektowany tak, aby zajmować jak najmniej miejsca**, ustępując go ładnym sceneriom. Podczas starcia nie widzisz już dwóch pasków z podobiznami członków twojej oraz przeciwnej drużyny po obu stronach ekranu. Taki pasek znajduje się tylko po jednej jego stronie: wyświetlane są na nim wizerunki członków ekipy akurat atakowanej. Nowością łączącą się z tym rozwiązaniem jest zresztą możliwość wydawania komend ataku poprzez kliknięcie stojącej na polu bitwy postaci przeciwnika, a nie tylko jej podobizny.

W Disciples II znajdujesz na swojej drodze o wiele więcej przedmiotów. Oprócz nowych rodzajów znanych już sztandarów, zwojów magicznych, kosztowności i mikstur w grze pojawiły się także magiczne kule. **W zebrane artefakty możesz – jak w erpegach – wyposażać swojego herosa, np. po założeniu zaczarowanych butów zyskuje on dodatkowe punkty ruchu**, zaś odpowiedni miecz zapewnia mu bonusowe obrażenia zadawane w walce. Przedmioty mają również większy wpływ na przebieg starć, a to dlatego, że większość z nich możesz wykorzystać podczas batalii – wystarczy, że przed jej rozpoczęciem umieścisz je w przegródce w oknie ekwipunku postaci. Dzięki temu na polu bitwy możliwe jest np. wyleczenie lub wskrzeszenie członka drużyny poprzez wykorzystanie odpowiedniej mikstury. Za pomocą zwojów da się wzywać magiczne stwory, takie jak Drzewiec, zaś czary zawarte we wspomnianych kulach mogą zarówno razić przeciwnika, jak i zwiększyć wskaźniki odporności, celności, zręczności i siły twoich podwładnych. Przedmiotów może używać tylko heros (kosztem ataku). Najlepiej je wykorzystywać, kiedy twoja główna postać stoi w drugiej linii, gdzie nie jest narażona na bezpośrednią napaść. Gdy kierujesz rycerzem (np. Mrocznym Rycerzem z Hord Nieumarłych), znacznie lepiej jest polegać na zadawanych przez niego silnych obrażeniach, nawet

jeśli utraciłeś większość członków drużyny – zawsze możesz ich wskrzesić po bitwie.

Disciples II doczekało się aż trzech samodzielnych dodatków. Strażnicy Światła i Słudzy Ciemności zawierały przede wszystkim nowe kampanie – pierwszy dla Imperium i Górskich Klanów, drugi zaś dla Legionów Potępionych oraz Hord Nieumarłych. Chociaż na Zachodzie sprzedawano je oddzielnie, to w Polsce do sklepów trafiły od razu w pakiecie nazwanym Powrót Galleana. Tytuł ten wziął się od jednego z głównych wątków nowych kampanii: **Mortis udało się ożywić swojego męża, ten jednak – zobaczywszy jej zniekształcone ciało – odrzucił ją.** Mściwa bogini znów pała żądzą zemsty, podczas gdy Gallean zwiera szeregi swych dawnych wyznawców i rozpoczyna własną krucjatę przeciw wszystkim bogom i mieszkańcom Nevendaaru. Dodatki wprowadziły też szereg drobnych poprawek do rozgrywki. Jedną z najbardziej odczuwalnych jest opcja natychmiastowego rozstrzygnięcia bitwy. To spełnienie postulatów miłośników serii, którzy po otrzymaniu w podstawce opcji walki automatycznej (komputer sam kieruje poczynaniami twojej drużyny) domagali się również tego rozwiązania.

Sporym zaskoczeniem dla fanów był trzeci samodzielny dodatek o podtytule Bunt Elfów. Gracze otrzymują w nim zupełnie nową nację: Przymierze Elfów, którym włada zapatrzona w ludzi i ich Imperium królowa Illumielle. **Jak się okazuje, elfy należały niegdyś do grona wyznawców Mortis (gdy była ona boginią życia – nazywali ją wtedy Solonielle) i Galleana.** Ta pierwsza zaliczyła leśne istoty do grona potencjalnych ofiar swych Hord, z kolei Gallean – przerywając niezrozumiałe dla elfów milczenie i ponownie nawiązując kontakt ze swymi dawnymi kapłanami – stara się wykorzystać Przymierze do swoich niecnych celów. Kampania w Buncie Elfów stoi na zdecydowanie wyższym poziomie trudności niż te w podstawce oraz dwóch dodatkach i stanowi spore wyzwanie nawet dla najbardziej doświadczonych strategów. Podczas gry często zetrzesz się z jednostkami należącymi do niegrywalnej frakcji półżywych, przypominających zombi Mrocznych Elfów, których ciałami zawładnęła Mortis. Są one tak silne, że w kilku misjach twoim celem nie jest ich pokonanie, ale ucieczka i przeżycie!

Grając Przymierzem Elfów, masz do wyboru pięć typów bohaterów o umiejętnościach porównywalnych z ich odpo-


Granaty ogłuszające nie działają na smoki.



No to gazeta w rulon i „pac" pająka!

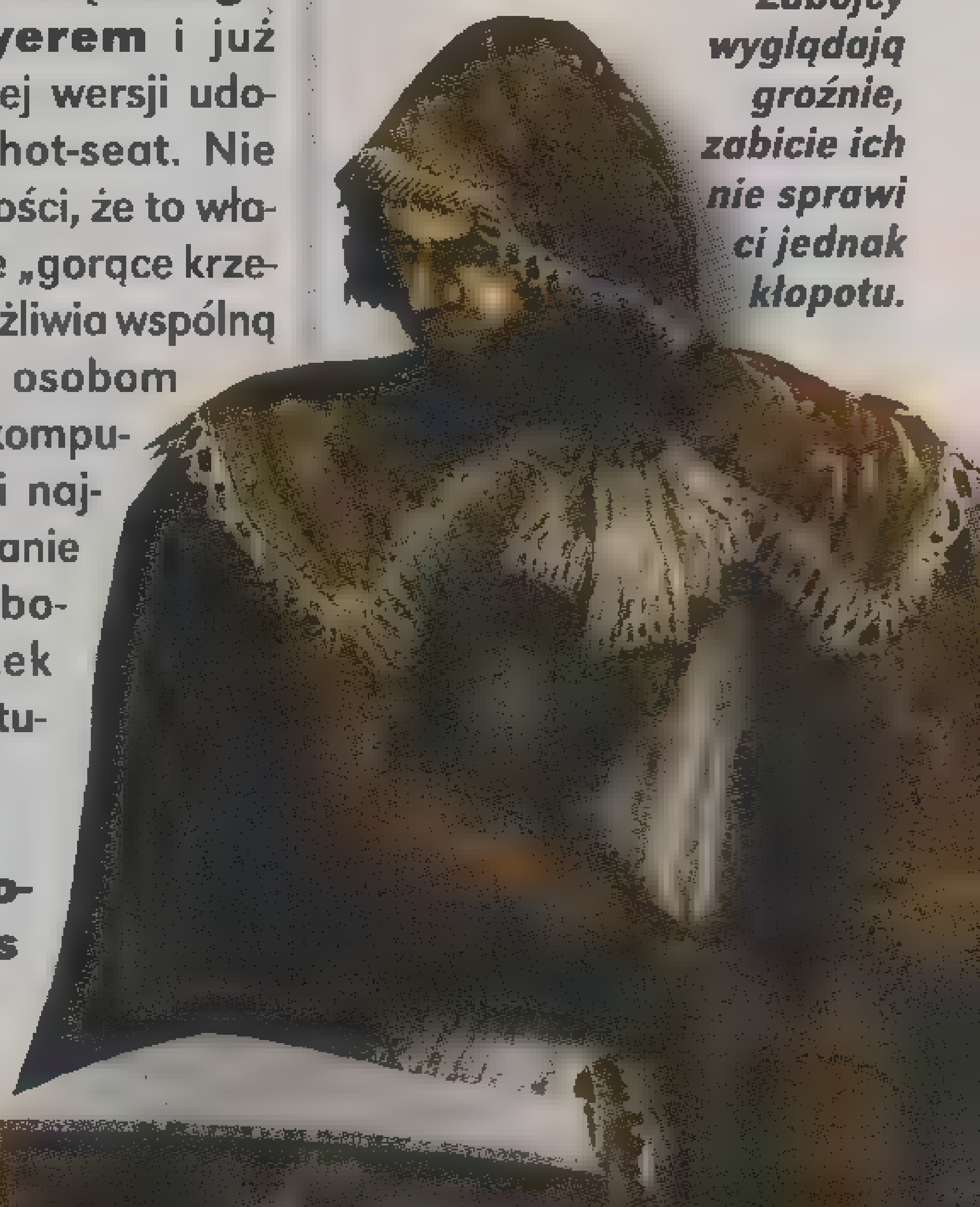
Disciples II: Blades of War



wiednikami z pozostałych frakcji. Wyjątkiem jest Mędrzec, różdżkarz tej rasy. Zamiast atakować przeciwników podczas swojej tury, przyzywa on na planszę dodatkowe Drzewce. Inni różdżkarze nie mają z nim praktycznie żadnych szans. Z powodzeniem może on także przeciwstawiać się silnym drużynom wroga. Wśród zupełnie nowych oddziałów dostępnych w stolicy Przymierza Elfów **na szczególną uwagę zasługują łucznicy (jedna z najlepszych jednostek w całej grze!), którzy na wyższych poziomach mogą w jednej turze wyprowadzić dwa bardzo silne ataki.** Wraz z zupełnie nową nacją pojawił się piąty surowiec magiczny: zielona mana gaju. Przy bardziej zaawansowanych czarach elfy wykorzystują również drobne ilości many pozyskiwanej z należących do Imperium, Górskich Klanów i Hord Nieumarłych kryształów życia, kamieni runicznych i śmierci.

Tworząc Disciples II, autorzy – na których czele ponownie stanął Danny Bélanger – nie powtórzyli błędu związanego z multiplayerem i już w podstawowej wersji udostępnili tryb hot-seat. Nie ulega wątpliwości, że to właśnie popularne „gorące krzesło", które umożliwia wspólną zabawę kilku osobom przy jednym komputerze, stanowi najlepsze rozwiązanie dla wieloosobowych potyczek w strategiach turowych.

Druga odsłona Disciples to produkcja bardziej kompletna i dopracowana niż jej poprzedniczka, prezentuje się również dużo lepiej niż wydany w tym samym okresie HoM&M IV. Po kilku latach i licznych reedycjach gry przyszedł czas, by zabrać się za stworzenie Disciples III...



Zabójcy wyglądają groźnie, zabicie ich nie sprawi ci jednak kłopotu.

O ile Disciples II rozwijało i ulepszało rozwiązania zastosowane w pierwszej części, tak po trzeciej odsłonie serii gracze mogą spodziewać się kilku naprawdę rewolucyjnych zmian.

Apostolski renesans?

Prace nad Disciples III: Renaissance (jeszcze nie wiadomo, czy CD Projekt przetłumaczy ten podtytuł jako Odrodzenie czy Renesans) trwają od około 2005 roku (szczegóły w ramce „Kto to zrobił?"). **Pieczę nad trzecią odsłoną serii sprawuje obecnie nowy producent, Aleksander Kożewnikow**, który sam określa się mianem jednego z największych rosyjskich fanów cyklu Disciples.

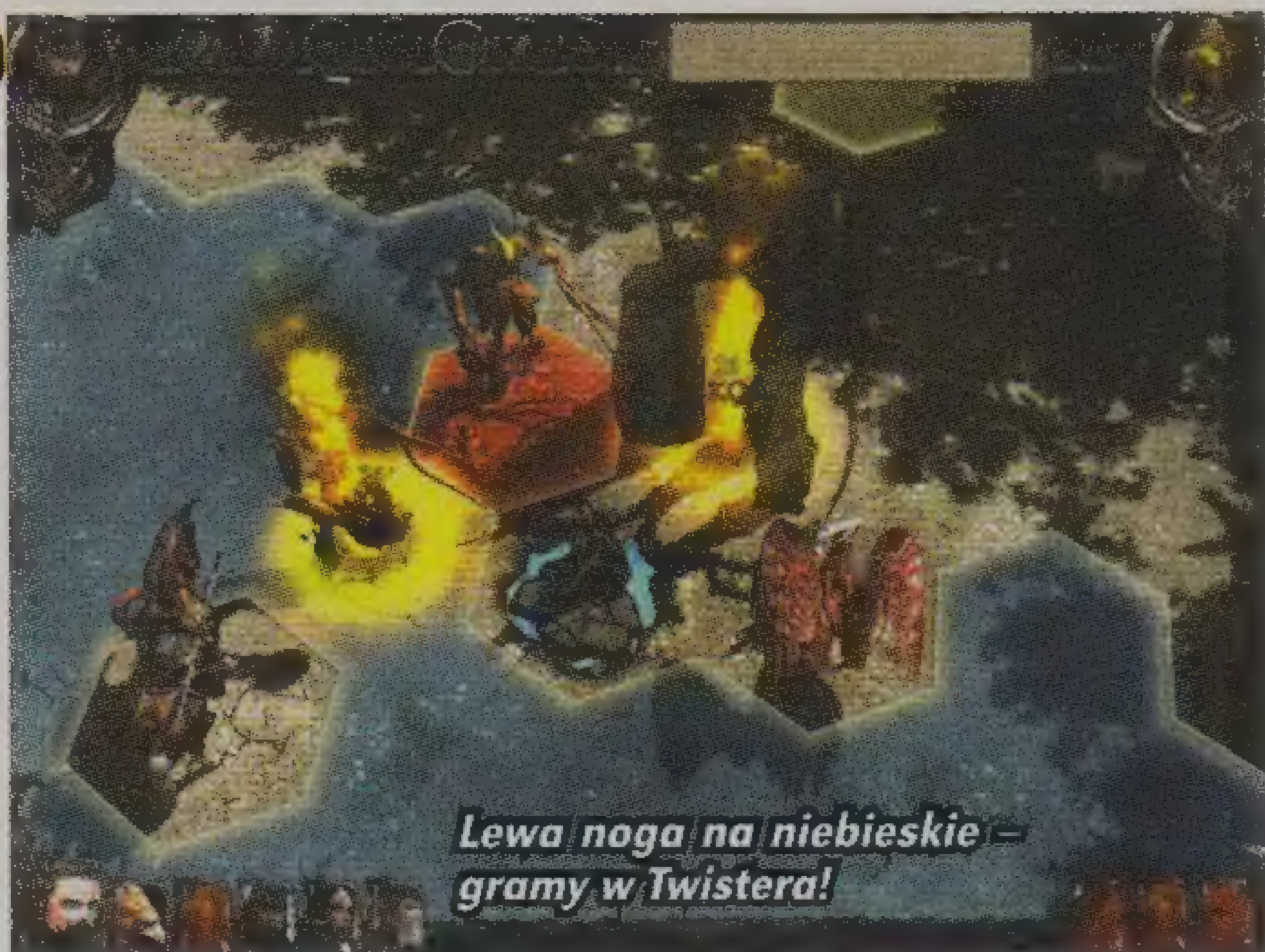
Po raz pierwszy w historii serii Nevendaar zostanie ukazany w pełnym trójwymiarze, za który odpowiada autorski silnik studia .dat - VirtualDream. Pozwoli on na stworzenie tętniącego życiem świata, znacznie piękniejszych scenerii bitew, miast i stolic oraz wprowadzenie do rozgrywki wielu pomniejszych smaczków. Na pewno należy zaliczyć do nich to, że wygląd twojego bohatera będzie zmieniać się w zależności od założonej zbroi, broni trzymanej w ręce oraz artefaktów zawieszonych na szyi. Rosjanie kontynuują kierunek obrany podczas prac nad Disciples II - Renaissance będzie grą o wiele mroczniejszą, bardziej tajemniczą i brutalną od swoich poprzedniczek. Jej klimat wyraźnie kontrastuje z ostatnią - kolorową i „cukierkową" - częścią HoM&M, która również powstała w Rosji.

Bardzo poważną zmianą, z którą wciąż trudno pogodzić się wielu fanom, jest zmniejszenie liczby grywalnych nacji z pięciu do trzech. Będziesz mógł pokierować bohaterami należącymi do Imperium, Legionów Potępionych oraz Przy-

Kto to zrobił?



Początkowo – od 2005 roku – prace nad Disciples III prowadziło należące do Game Factory Interactive studio Mistland South, które w tym samym czasie tworzyło też trzecią odsłonę innej znanej serii – Jagged Alliance. W styczniu 2006 zdecydowano się na odebranie Disciples tej ekipie. Powodem miały być opóźnienia w pracach nad obiema grami.
Strategy First miało już w zanadrzu kolejnego producenta. **Wzorem serii Heroes of Might & Magic grę powierzono Rosjanom, a dokładniej firmie Akella i należącemu do niej studiu .dat.** W skład zespołu weszli ludzie mający na swoim koncie takie tytuły, jak Sea Dogs czy Pirates of the Caribbean. Turowa strategia fantasy to dla nich nowe wyzwanie. Pracuje nad nim ponad 50 artystów, animatorów i programistów. Jest im o tyle łatwiej, że posługują się swoimi narzędziami, w tym silnikiem VirtualDream.
Zmiana zespołu tworzącego grę co prawda tchnęła w jej powstawanie nowe życie i zasób świeżych pomysłów, jednak jedna rzecz pozostała po staremu – data wydania Disciples III wciąż jest przekładana na późniejsze terminy.



Lewa noga na niebieskie – gramy w Twistera!

mierza Elfów. Kampania w singlu liczyć będzie w sumie 19 misji – po 6 dla każdej rasy plus dodatkowy etap kończący. Pozwala to sądzić, że w wielkim finale dojdzie do starcia między wojskami wszystkich występujących w grze frakcji. Obecnie nie wiadomo, co stanie się z pozostałymi dotąd grywalnymi rasami, czyli Górskimi Klanami i Hordami Nieumarłych. Prawdopodobnie także ich przedstawiciele pojawią się na twojej drodze podczas kampanii. Jakiś czas temu Rosjanie nieoficjalnie mówili, że równocześnie z Disciples III powstają dodatki, uzupełniające rozgrywkę o pozostałe dwie rasy (rozważana była m.in. dystrybucja tych add-onów przez Internet), jednak wciąż nie udało się uzyskać oficjalnego stanowiska studia w tej sprawie.

A co wydarzyło się w Nevendaarze od czasu naszej ostatniej tam wizyty? Imperium – jakżeby inaczej – znajduje się na krawędzi upadku, a wszystko to za sprawą zerwanego sojuszu z Przymierzem Elfów. Para samozwańczych przywódców ludzi ma teraz poważne problemy nie tylko z piekielnymi Legionami Potępionych, ale również z żądnymi nowych terytoriów mieszkańcami lasów. Wśród ludzi w ostatnich latach rozprzestrzenia się fanatyczny odłam wiary we Wszechojca, czego efektem jest znaczny wzrost znaczenia takich jednostek, jak Magowie, Akolici oraz Inkwizytorzy – gdy będziesz kierować Imperium, twoim głównym orężem będzie magia. To zresztą przykład na znacznie wyraźniejsze zarysowanie różnic pomiędzy jednostkami poszczególnych ras. W ten sposób twórcy pragną zwiększyć żywotność gry – **ludzie z .dat chcą, aby gracze przechodzili Disciples III każdą z ras,**

a nie tylko tą, do której przyzwyczaili się przy okazji poprzednich odsłon.

Podobne modyfikacje wprowadzono też w drzewkach jednostek Przymierza Elfów oraz Legionów Potępionych. Całkowicie **zmieniono wygląd elfów, tak aby bardziej przypominały one smukłe i delikatne istoty o szpiczastych uszach znane z książek i filmów fantasy.** Ich główną siłę stanowić będą oczywiście łucznicy, w tym znani już z Buntu Elfów rewelacyjni Maruderzy. Elfy również, chociaż w mniejszym stopniu, korzystać będą z magii – głównie z czarów przyzywających leśne istoty, np. Drzewce. Armie wyznawców Bethrezena polegać będą głównie na walce wręcz. Jednostki Legionów Potępionych zyskają potężne pancerze, a także odporność na niektóre czary, zwłaszcza te związane z ogniem.

Również liczba magicznych surowców zostanie zmniejszona – i to do zaledwie dwóch rodzajów kryształów! Mana kryształów życia służyć będzie Imperium, Legiony wykorzystają manę ognia (czyli będą jednak posiadały pewien zasób zaklęć), zaś Przymierze Elfów połączy surowce z obu źródeł. Istotną nowością będzie używanie magii podczas starć. W Disciples II możliwe było to wyłącznie za pośrednictwem zwojów i kul, w Renaissance na polu bitwy bohater będzie miał pełny dostęp do swojej księgi zaklęć.

Największym zmianom poddany zostanie system walki. **Bohater oraz dowodzone przez niego jednostki po raz pierwszy w serii będą mogły poruszać się po polu bitwy!** Stworzy to nowe możliwości taktyczne i wprowadzi trochę świeżości do zabawy. Wszystko wskazuje też na zwiększenie liczebności drużyny – w niektórych materiałach po jednej stronie widać nawet dziewięć postaci wojowników. Modyfikacjom poddano interfejs, choć ten ukazany na obrazkach też nie jest ostateczny.

Kilka etapów rozgrywki .dat i Akella zaprezentowały już na zeszłorocznych targach Games Convention w Lipsku i – chociaż sporo elementów wciąż wymagało dopracowania – prezentowały się one bardzo dobrze. Prawdopodobnie podczas tegorocznej edycji imprezy przekonamy się, czy aktualny pozostaje termin premiery Disciples III: Renaissance, która na rynku powinna pojawić się późną jesienią 2008 roku.

wwwarto zajrzeć



http://www.disciples3.ru/ Oficjalna strona trzeciej odsłony Disciples **daje przedsmak mrocznego klimatu, jakiego doświadczymy w grze.** Znajdziesz na niej newsy dotyczące produkcji, obszerne galerie, kilka tapet, a także adresy stron fanowskich, w tym polskiego forum o Disciples.



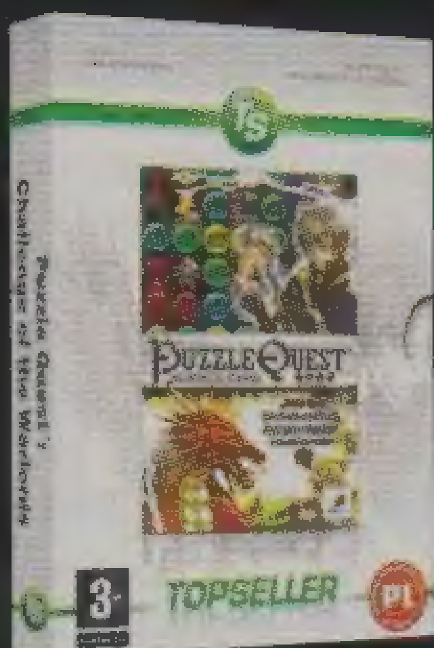
I znowu deszcz meteorytów przerywa nam piknik!

Scan Vangis 2011 for www.retroreaders.maku.pl

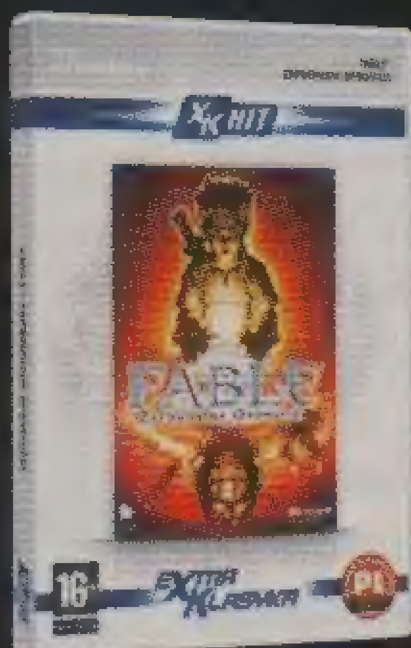
KONKRETNE PYTANIA!

MAMY DO WYGRANIA

10 ZESTAWÓW PO 3 GRY



Puzzle Quest



Fable



Titan Quest

Aby wziąć udział w losowaniu nagród, odpowiedz na pytanie:

Co oznacza angielskie słowo „disciples"?

A. fajne chłopaki
B. apostołowie
C. fajne dziewczyny

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.DS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7265! Koszt wysłania SMS-a to 2,44 zł brutto (2 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 5 sierpnia 2008 r.

Fundatorem nagród jest CD PROJEKT www.gram.pl

KLASYCZNE NAGRODY!